Entrevista con Josep M. Allué
jueves, 19 de noviembre de 2009
Modificado el martes, 16 de marzo de 2010
Josep Maria Allué es un autor de juegos barcelonés. Conocemos a Josep por diversos motivos; el más reciente
debido a que su prototipo Constelaciones fue el ganador del Concurso de Diseño de Juegos E-2009.
Presentamos una entrevista con Josep M. Allué, autor y profesional de los juegos.
- Jugamos Tod@s: Cuéntanos sobre tu vida…Josep M. Allué: _ Tengo 41 años (aunque siempre que me
preguntan digo 42 porque me despisto). Estoy casado con mi señora desde hace 17 y tengo dos niñas, una de 2 y
otra de 6, que, curiosamente, son las más guapas del mundo. Soy un tipo sociable al que le gusta jugar y echarse
unas risas siempre que haya oportunidad. He tenido la suerte, en parte porque me la he buscado, de trabajar desde
siempre entorno al juego y el jugar. A lo largo de mi vida he trabajado nueve años en una de las primeras ludotecas de
Barcelona (La Guineu), he escrito una decena de libros sobre juegos infantiles y he desarrollado infinidad de proyectos
relacionados con el juego tales como exposiciones, actividades lúdicas para encuentros y congresos y muchos juegos
por encargo o por propia iniciativa.
Libros de juegos escritos por Josep. - ¿A qué te dedicas actualmente?_ Soy socio de Marinva, Joc i Educació (Juego y
Educación) desde donde principalmente dirijo proyectos de consultoría para fabricantes de juegos y juguetes y
desarrollo juegos y dinámicas lúdicas para todo tipo de entornos y proyectos.
- ¿Qué es Marinva?_ Marinva es una empresa especializada en consultoría y desarrollo de proyectos educativos y de
comunicación que tienen siempre cómo eje el juego y la actividad lúdica. Fue fundada por Imma Marín hace ya casi 15
años y la empresa está formada por un equipo de gente muy potente y motivada. Es un lujazo trabajar con ellos.
- ¿Cómo comenzó tu afición a los juegos de mesa?_ La verdad es que los juegos de mesa forman parte de mi vida desde
que yo recuerdo. En casa éramos cuatro hermanos y siempre tuvimos un buen arsenal de juegos para pasar las
tardes. Eran los clásicos Monopoly, Juegos Reunidos, Risk, Tabú, Pictionary… Los jugábamos toda la familia
después de la comida del domingo.Por cierto, la primera posesión que compartí con mi santa fue un Heroquest que nos
compramos a medias. Romántico, ¿no? Pues ese mismo ejemplar es uno de los juegos favoritos de mi hija de 6 años
a día de hoy.

- ¿Y cómo empezaste a crear juegos?_ Pues creo que fue una evolución bastante lógica, me pasé años jugándolos,
después empecé a coleccionarlos, luego trabajé muchos años enseñando a jugar y creando actividades lúdicas y
finalmente me puse a diseñar juegos de mesa.
- ¿Cómo es el proceso de crear un juego para ti?_ Normalmente tengo dos puntos de partida, o una idea inicial de
mecánica de juego que me parece interesante o un tema que me es atractivo, aunque siempre que empiezo en uno
intento llegar al otro. Así Pesca Polar nació a partir de la idea de llevar un juego de pilla-pilla al tablero y luego le busqué
un tema que fuera divertido. En el caso de La Cofradía se me ocurrió pensar cómo sería el proceso de elección del Gran
Maestre de la Cofradía de Asesinos después de leer Pirómides, de Terry Pratchett, así que me puse a diseñar el juego y
le busqué una mecánica que encajara bien con el objetivo.
 Josep M. Allué al lado de un Funkey esquelético un tanto deprimido.
- ¿A qué juegos te gusta jugar actualmente?
_ Aunque me gustan juegos de todo tipo, la mayoría de mis juegos favoritos son juegos cortos con un componente
social fuerte y mucha interacción. Y si hay que hacer un poco el ridículo, mejor que mejor: más risas.

- Dinos algunos de tus juegos favoritos.
 _ El Time’s up!, Ritmo y Bola, Hands Up, Los Hombres Lobo de Castronegro, ¡Aventureros al tren!, Set,
Composio, El Golpe, Mamma mia!, Coloretto, Elefantíssimo, Cartagena, Talisman 2ª ed, Piko Piko el gusanito,
Heroquest, Danza del Huevo, Diamantes…
- Y ahora dinos algunos juegos infantiles favoritos.
 _ Me cuesta un poco diferenciar pues con mis hijas y sobrinos juego a muchos de los que he dicho antes. Un juego que
 siempre me ha encantado y que tardé un montón de años en encontrar para mi colección es La Isla de Fuego, de MB.
No hay un solo niño que lo haya probado en casa y no lo haya pedido volver a jugar.
- ¿Existe algún autor de juegos que te guste especialmente?
 _ Soy más fan de juegos que de autores, pero sí que me gusta el espíritu jugón de Roberto Fraga, las dinámicas de
Dominique Ehrhard y que Uwe Rosenberg sea capaz de crear tanto un Mamma mía! como un Agrícola.

- Además de los juegos, ¿qué otras aficiones tuyas puedes destacar?
 _ Soy un lector compulsivo y mi casa está llena de comics y libros. Empecé a leer comics a los 7 años y desde
entonces llevo coleccionando innumerables series. Hace un par de años descubrí a Naruto… y me enganché
como un crío cualquiera, jaja! También me gusta dibujar y he ilustrado algún libro. Los prototipos de mis juegos son
una ocasión excelente para entretenerme un buen rato.
Asociación Cultural JugamosTod@s
http://www.jugamostodos.org
Potenciado por Joomla!
Generado: 9 September, 2010, 22:46

- ¿Qué juegos infantiles has publicado hasta la fecha? _ Firmados con mi nombre dos: Pesca Polar (diseñado con
Viktor Bautista i Roca) y Érase una vez. Por encargo pues un montón, principalmente educativos y para empresas, aunque
 estos últimos no llegan al mercado. Uno de los que más recuerdo es el “Baile de princesas” para Educa
Borrás con licencia de Disney.
- También has trabajado creando juegos para franquicias televisivas. ¿Cómo se afronta la creación de un encargo así?
 _ Bueno, hay programas que ya son casi un juego en si mismos, con lo que se trata de trasladarlos en la medida de lo
posible a unos componentes determinados para jugarse en casa. En este tipo de juegos los puntos principales son la
fidelidad al programa original y que estén bien equilibrados. Luego hay otros, como Física y Química, que son
programas sin relación con el juego, y estos son los más agradecidos, pues te permite inventarte party games con
pruebas y ambientaciones a medida del público destinatario. De la tele a la mesa (Artículo)
- Has trabajado en el desarrollo de juegos de mesa como el ¡Allá tú!, basado en un concurso televisivo y que ha
vendido en España más de 120.00 unidades en total… Cifras de venta enormes e impensables para otros
juegos de mesa. ¿Qué te hace pensar?
 _ Pienso que los juegos basados en programas televisivos tienen un marketing inalcanzable, no solo para otros juegos,
si no para la gran mayoría de productos de consumo y eso repercute obviamente en las ventas. A partir de ahí, el juego
puede ser bueno o malo, pero me parece fantástico que se hagan este tipo de juegos si con ellos se consigue que
gente que no juega normalmente lo haga.
- ¿Cómo es el trabajo para una editorial como Educa-Borrás?
 _ Trabajar para Educa-Borrás es una de esas cosas que, cuando eres un crío piensas en quién será el afortunado
que lo hará y cuando eres adulto…¡resulta que eres tú!
Creo que en España hay pocos lugares de trabajo que te den tanta satisfacción como jugón y experto en juegos. Con
Educa participo con mi equipo en todas las fases de la creación y producción de juegos en función del producto que lleve
entre manos. En algunos proyectos se trata de crear un juego partiendo desde una demanda inicial, en otros el objetivo
es testear un prototipo y adaptarlo al mercado español, a veces se trata simplemente de supervisar la
producción… Lo dicho, un sueño.
 - ¿Crees que las editoriales tradicionales españolas empezarán a prestar atención a los movimientos en el mundo de
los modernos juegos de mesa?
 _ No lo creo pero tampoco lo encuentro necesario ni lo encontraría muy lógico. Marcas que llevan décadas con un tipo
de juego tradicional pueden renovar sus formatos pero difícilmente sus planteamientos de base. Al fin y al cabo, es ese
tipo de juego tradicional el que les ha hecho llegar hasta donde están hoy en día.
Además, es lo que el público y los vendedores les demandan y esto les deja muy poco margen de acción. Sé, porque
he participado en ellas, que algunas de estas editoriales han desarrollado diversas líneas de juegos de estrategia y
familiares muy modernas, pero el público no las ha identificado como un producto propio de la marca y no se han
consolidado. Creo si las grandes editoriales quisieran adentrarse en este tipo de juego, sería más práctico para ellas
crear un nuevo sello basado en ese concepto para editar estos juegos. Aunque si lo hicieran, también sería un serio
problema para todas las jóvenes editoriales españolas que tan buen trabajo están haciendo con este tipo de juego.
- El juego promocional Marinva! ya sacaba partido al mecanismo clásico de memoria y búsqueda de parejas, que
luego también has explotado en una variante más infantil en el juego Érase una vez... de Educa. ¿Cómo surgieron estos
juegos?
 _ Marinva! lo diseñé en 2004 para celebrar el décimo aniversario de la empresa y se repartió en la fiesta que
organizamos en el Pueblo Español. Se trataba de hacer un juego rápido de explicar y comprensible por todos los
públicos pero que fuera un poco más allá de los juegos tradicionales. Así nació Marinva! que es una especie de cruce
entre el clásico memory y el Jungle speed en el que hay muy pocas tiradas de sólo dos cartas y hay que estar muy
atento para ser el más rápido en hacer algunas acciones.
Después, cambié el tema de formas geométricas y símbolos por personajes de cuentos clásicos, le llamé
“Conte comptat, ja està trobat” (Cuento explicado, ya está encontrado) y gané con él el concurso de
diseño de juegos de Tona de ese año, con lo que lo presenté a Educa y decidieron que era interesante para su
catálogo.
 - Pesca Polar es obra tuya y de Viktor Bautista i Roca. Has creado otros juegos junto con otros autores. ¿Cómo es
trabajar en equipo?
 _ Personalmente, es la manera en que a mí más me gusta de trabajar. Incluso en muchos de los juegos que firmo yo
sólo hay muchas aportaciones de otros autores, principalmente Viktor Bautista y Dani Gómez. A mí me gusta explicar mis
ideas, compartirlas y que mis amigos me ayuden a perfilar los juegos con sus opiniones.

- Algunos de tus juegos han tenido buena carrera internacional, háblanos sobre ello.
 _ Pesca Polar, principalmente, ha tenido una muy buena acogida en diversos países. Además de las ediciones para el
mercado ibérico (España-Portugal), francés y anglosajón, se hizo una edición de 6.000 ejemplares para Escandinavia
(Suecia, Noruega, Dinamarca y Finlandia). Además se vende en países como el Líbano o Honduras, cosa realmente
curiosa.
- ¿Qué se debe tener en cuenta especialmente al crear un juego infantil?
 _ Sobre todo la edad a la que te diriges, para afinar bien el nivel de dificultad, y el tema, ha de entrar por los ojos y
Asociación Cultural JugamosTod@s
http://www.jugamostodos.org
Potenciado por Joomla!
Generado: 9 September, 2010, 22:46

despertarles las ganas de jugar nada más verlo.

- ¿Cómo pruebas un prototipo de juego infantil?
 _ Primero solo, luego con adultos y, finalmente, con niños. A ellos me gusta presentarles juegos ya casi acabados para
no abusar de su paciencia.

- ¿Qué es Perra Comics?
 _ Perra Comics es una tienda de cómics y juegos situada en el barrio de Sants que ha sido un punto de referencia para
muchos jugones, sobre todo magiqueros que han ido ampliando e incrementando su repertorio lúdico.
¡Se acabó hacerse el muerto!
- ¿Cómo llegó el juego Tobynstein a editarse por Perra Comics y Homoludicus?
_ En 2005 fui a Cannes a presentar el prototipo de Tobynstein, Asmodée lo rechazó y Tilsit me pidió un prototipo. Al
volver a Barcelona lo estuve comentando con Oriol, uno de los dos socios de Perra Cómics junto con Siscu y me ofreció
editarlo en España bajo su sello.
_ Llegados a este punto teníamos el juego, el ilustrador y un presupuesto pero poco más. Pol nos ofreció sumarse a la
iniciativa llevando la distribución desde Homoludicus y ayudándonos con la producción aprovechando su experiencia con
Café Race. A partir de ahí nos puso en contacto con Antonio Catalán [Games & Co.], quién embarcó a Bascu en el
proyecto y desde ese momento todo fue correr y achucharnos los unos a los otros para llegar a Essen 07 con el juego
publicado.

- ¿Cómo explicarías qué es Tobynstein?
 _ Tobynstein es un paseo por el cementerio de animales bajo la luz de la luna; es excavar rápido para encontrar los
trozos de cadáver que necesitas y acabar corriendo perseguido por una jauría de ratas; es ir a robar al laboratorio del
jugador de al lado para descubrir que él ha tenido la misma idea y es esperar que caiga un rayo para que tu criatura se
levante y poder reírte malignamente MWHAAHAHAHAAAAAA!!!!
Ni más ni menos.
 - ¿Cómo pensaste en la temática del juego?
 _ La verdad es que un día estuve pensando en como el objetivo de muchísimos juegos clásicos era conseguir combinar
las partes de un todo (como el Remigio, vaya) y se me ocurrió que quizás podría hacer algo con una ambientación un
poco más divertida sobre la misma base y ya veis dónde acabé.
 "Ningún animal fue dañado durante la creación de este juego. De hecho, alguno incluso acabó mejor de lo que estaba."
- ¿Te gusta el género de terror?_ Me gusta más leído - me encantan las novelas de Stephen King -, que en película. Si
es en película, lo prefiero con un toque de humor.
 - Los dibujos e ilustraciones son estupendas y muy apropiadas para el juego, ¿qué nos puedes decir del dibujante?
 _ Siscu es un gran amigo, un gran dibujante y tiene una graaaaan paciencia pues además de hacer todo el trabajo de
ilustración lo más rápido posible para llegar a Essen 2007, tuvo que aguantar mil y una sugerencias que ignoró con
gran deportividad. Lleva toda la vida dibujando y ha publicado en revistas como El Jueves, el Cuervo, la Judía verde y
en un montón de libros. Su estilo encajó perfectamente con el tema de Tobynstein.
 - Al final de las reglas de Tobynstein se sugieren diversas variantes… ¿Cuál es tu variante de las reglas preferida
que nos recomendarías jugar?
 _ Personalmente me gusta más la del Dr. Moureau (combinar los cuerpos como se quiera) que la de Vamos a por la
parejita pero conozco mucha más gente que juega a esta segunda variante que a la primera. - ¿Frankenstein o La
Novia de Frankenstein?
 _ Me quedo con Frankenstein, la novia me da un poco de repelús con ese peinado de Marge Simpson versión siniestra.

- Frankenstein: ¿de la Universal o de la Hammer?
 _ La Universal, sin dudarlo. Uno es un clásico y además coleccioné el Creepy.
- ¿El Dr. Frankenstein o el Jovencito Frankenstein?
 _ El Jovencito, por supuesto.
- ¿Se dice “AYGOR” o “IGOR”?
 _ Yo digo “aygor” porque me suena más eslavo y, si digo “igor” me imagino a Chiquito de
la Calzada pidiendo una breva.
 Tobynstein en Córdoba.
Asociación Cultural JugamosTod@s
http://www.jugamostodos.org
Potenciado por Joomla!
Generado: 9 September, 2010, 22:46

- Tobynstein está publicado en edición en castellano+inglés. ¿Qué distribución ha tenido el juego fuera de España?
 _ Actualmente puede comprarse on line en EUA, Francia e Italia, que yo sepa. Pero lo que sería interesante sería
encontrar un distribuidor en alguno de estos países.

- Tobynstein tiene el honor de ser el primer juego español presentado en primicia en la feria de Essen hace un par de
años.
_ Eso es mérito de Pol Cors [Homoludicus] que se puso farruco en llevarlo y de Antonio Catalán y Bascu, que
corrieron como demonios para tener los primeros ejemplares a punto. De hecho, Bascu quedó con Pol a altas horas de
la madrugada el día que salía hacia Essen para entregarle los primeros juegos recién salidos de la imprenta.
 - Eres habitual asistente al Festival Internacional de Juegos de Cannes – has ejercido de corresponsal de
Jugamos Tod@s en tus últimas visitas (Cannes 2008, con I, II y III entrevistas, y Cannes 2009). ¿Cómo es el Festival
de Cannes?_ Es un Festival muy acogedor donde gran parte del público son familias y grupos de chavales pero
donde también puedes encontrar a un gran número de autores y editores franceses. También organizan un número
de torneos de juegos diversos increíble y movilizan a muchísima gente de todas las edades. Yo voy desde hace cinco o
seis años y me siento muy a gusto en él. - ¿Has visitado otras ferias de juegos?
_ Aparte de las nacionales (Córdoba, Granollers, Tona y Vitoria) y Cannes, pues no. La paternidad tiene esas cosas.
¡Pero este año me voy a Essen 2009!
- ¿Tienes relación con otros autores de juegos, internacionales o españoles?
 _ Creo que de autores españoles conozco a la gran mayoría y con todos ellos tengo buena relación. Viktor Bautista es
un gran amigo mío desde hace años como también lo son Oriol Comas, Jorge Arrausi, José Carlos de Diego, Fran
Garea, Antonio Catalán, Perepau Listosella o Xavi Bonet.
 Josep charlando con Bernard Tavitian (Blokus) tras jugar al Constelaciones.
- Conocemos algunos de tus prototipos, ¿qué nos puedes contar de los juegos que guardas en el cajón? _ Tengo una
decena larga de juegos entre los que predominan los fillers y los party games. Los hay de forzar la suerte, de
comunicación confusa, de engaños risibles y de enfrentamientos fraticidas (pero incruentos).

- ¿Juegas a tus propios juegos en casa?
 _ Mucho más antes de publicarlos que después. Supongo que es la maldición de los autores.
- ¿Cómo aprecias los cambios en la afición por los juegos de mesa en España en los últimos años?
_ En los últimos años se está avanzando mucho en este terreno pero todavía creo que falta dar el salto al gran
público. Creo que premios como el JdA y festivales como el de Córdoba, Granollers o Tona sirven a ese propósito.
- ¿Te ves publicando juegos con compañías alemanas o internacionales?
 _ Creo que el nivel de muchos autores de España es parejo al de otros países pero como el mercado aún no es muy
amplio en nuestro país, nos es mucho más difícil llegar a publicar nuestros juegos. Una solución pasa por visitar editores
extranjeros, para Essen tengo unas cuantas entrevistas con editoriales que no me hubiera atrevido ni a soñar hace
unos años. Quién la sigue la consigue, y ahí estoy yo, haciendo de corredor de fondo.

Jugando al Marrakech (de Dominique Ehrhard) con Víktor Bautista i Roca.
 - ¿Estás pendiente de la Internet lúdica?
 _ Desde luego, JugamosTod@s, la BSK, El diario de WKR, La Ficha Roja o Charlas desde Mercatol Rex son páginas
de visita diaria. Además de las incursiones en la BGG donde todavía no soy un experto pero cada día me oriento más.

- Además de en Córdoba, ya ha sido finalista en el concurso de creación de juegos Jugar x Jugar de Granollers. ¿Qué
opinas de los premios a los juegos de mesa surgidos en España? _ Los premios son muy importantes para el sector
del juego de mesa en España, ya que, con lo difícil que es publicar, son uno de los principales reconocimientos a los
que pueden optar los autores. Espero que con el tiempo sean también un punto a favor de la publicación de los juegos
ganadores.

- En el Concurso E-2008 llegaste a la final con un divertido juego llamado La Cofradía. Háblanos de él.
 _ Bueno, es un juego de amigueteo, es decir, de intentar asesinar a tus amigos mintiéndoles y engañándoles para
ser el último superviviente. Cada jugador es el prefecto de un clan de asesinos y todos se pasan cartas bocabajo con
armas para matar a los demás y ser nombrados Gran Maestre de la Cofradía. Da muchas risas y para poner a prueba
tu intuición y tu capacidad de convencer a tus amigos para que levanten las cartas equivocadas.
La Cofradía de Asesinos.
- En el Concurso E-2009 te alzas con el primer premio con Constelaciones. ¿De donde proviene este juego?
 _ Como nunca lo había hecho, me puse como reto el diseñar un juego de estrategia pura para dos jugadores. A partir
de ahí empecé a barajar ideas y a mirar qué puntos en común tenían la mayoría de juegos de este tipo, como lo del
tablero estable, para evitarlos y poner a cambio cosas que a mí me gustan como son los temas bien pegados y la
interacción entre los jugadores. Poco a poco y a base de muchas pruebas acabó saliendo el Constelaciones que ya quedó
finalista en el concurso de JugarxJugar de este año y ganó el E-2009.
Asociación Cultural JugamosTod@s
http://www.jugamostodos.org
Potenciado por Joomla!
Generado: 9 September, 2010, 22:46

- 2009 es precisamente el año Internacional de la Astronomía… ¿Te interesa la Ciencia?
_ Pues la verdad es que sí, desde siempre al ciencia y la técnica han sido uno de mis intereses personales. Durante
años trabajé para el Museo de la Ciencia y la Técnica de Cataluña creando materiales y visitas y uno de mis primeros
trabajos de en juegos on-line fue para el Museo de la Ciencia de la Caixa. Tambien he escrito unos cuantos libros de
texto de tecnología para Educación Primaria y Secundaria.
- Explica a quien no lo sepa cómo es Constelaciones._ Es un juego en el que dos astrónomos, los jugadores, compiten
por crear la constelación más amplia que la de su oponente. Se juega sobre un tapete azul – el cielo –
sobre el que se dejan caer 25 fichas de estrella, así cada partida es diferente. A partir ahí cada jugador va colocando
segmentos de constelación intentando limitar los movimientos del otro y retirando las estrellas que deja su constelación.
Cuando uno de los dos no puede hacer crecer su constelación, gana el otro.
- ¿Eres buen jugador de Constelaciones? _ Ja ja, sólo la primera partida que juego con alguien. A la segunda ya me
ganan siempre.

- Constelaciones es un juego para 2 personas que parece podría ampliarse a más jugadores… ¿Lo has
intentado?
 _ Sí, lo probé un par de veces en los primeros prototipos pero el desarrollo era demasiado caótico incluso para mí. Y
había que jugar con un montón de estrellas, lo que complicaba la creación del cielo, así que lo descarté.
- ¿Cuándo y cómo será tu próximo juego?_ Bueno, ahora estoy perfilando dos party games para presentar al concurso
de la fira JocJoc de Tona y cerrando siete prototipos para enseñar la Feria de Essen, veremos que tal va todo.
La entrevista la realizamos a principios de Octubre, poco después de que se fallara el premio E-2009.Apenas unas
semanas más tarde y por coincidencias inesperadas, Josep acabó compartiendo habitación, hotel y vivencias con la
expedición cordobesa de Jugamos Tod@s en la Feria Internacional de Juegos de Essen 2009. Era su primera visita a la
feria alemana, la más importante del mundo, y le hemos pedido que añada para su entrevista algunos comentarios
sobre la Feria de Essen 2009, desde tres puntos de vista:Epílogo: Essen 2009.
En tu primera experiencia en la Feria Internacional de Juegos de Essen. Cuéntanos por favor brevemente tus
sensaciones...- ...como experiencia general:_ El viaje fue fantástico, además tuve la grandísima suerte de ir con la
gente de la asociación [Jugamos Tod@s] así que estuve arropado y acompañado durante los cuatro días de la feria por
un grupo de personas fantásticas, me reí un montón y conocí a muchísima gente amiga de Jugamos Tod@s. Quedó muy
claro que la asociación es un referente en el mundo del juego ya a nivel internacional, ¡no había un autor que
no conocierais!
- ...como aficionado:_ La verdad es que todo el mundo me había hablado de que Essen era una pasada y es totalmente
cierto. Los cuatro días se me quedaron cortos. Aunque parezca mentira no jugué ni a un solo juego, pero me dejé el
doble del presupuesto que llevaba y a la vuelta pasé momentos de verdadera angustia pensando cómo iba a meter todo
lo que había comprado en las maletas. Y lo peor, ya estoy pensando en volver el año que viene.
- ...como autor:_ Me entrevisté con una decena de editoriales, principalmente alemanas aunque también americanas y
alguna francesa e italiana y me he pasado dos semanas preparando todos los prototipos que me han pedido. Muchas
editoriales se sorprendieron de que existiera una empresa como la mía, Marinva, en España, así que aproveché para
echar todos los cables posibles a ver si alguno se anima a desembarcar aquí con nuestro asesoramiento. Todos los
editores han sido gente muy amable con la que nos hemos entendido muy bien. Más de uno comentó que les cuesta
encontrar juegos sencillos y familiares. El editor de AbacusSpiele me explicó que normalmente tienen una gran oferta de
juegos de caja grande con un gran número de reglas y cien componentes, pero que les faltan juegos de "easyplay". ¡No
me lo podía creer! Yo soy un autor 3F (Fun-Family-Filler), había llegado a mi lugar en el mundillo lúdico. Ahora hay que
esperar y cruzar los dedos. Como dijo Biblio el segundo día "Que te cojan un prototipo no quiere decir nada, pero si no te
lo cogen ya han dicho todo".

Gracias Josep por tu amabilidad respondiendo nuestras preguntas. Suerte con tus juegos y sobre todo con
Constelaciones - nos encantaría verlo publicado.
¡Nos jugamos!
Asociación Cultural JugamosTod@s
http://www.jugamostodos.org
Potenciado por Joomla!
Generado: 9 September, 2010, 22:46